

ชื่อเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ เรื่อง จรรยาบรรณในการประกอบอาชีพ
รายวิชา การงานอาชีพ 4 ง30104 โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย

ชื่อผู้วิจัย นางสาวณัฏฐา สมลาชัย

วิชา การงานอาชีพ 4 รหัสวิชา ง30104 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้เกม และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 6 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จำนวน 5 แผน แบบประเมินพฤติกรรมด้านกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบการสอนโดยใช้เกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ เรื่อง จรรยาบรรณในการประกอบอาชีพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/4 โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย ที่เรียนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีการคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ พบว่า นักเรียนมีคะแนนร้อยละเฉลี่ยเพิ่มขึ้น 47.91 และผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม พบว่าภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 อยู่ในเกณฑ์ มากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มากที่สุด เรียงตามลำดับ คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านบรรยากาศ ด้านการวัดและประเมินผล ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และด้านเนื้อหา